1993年8月1日発行（毎月1回1日発行） 第1巻 第7号 通巻7号

BATTLETECH® CENTER



バトルテック オフィシャル ガイドブック

OFFICIAL GUIDE BOOK

電撃王8月号付録①

Mission 1 バトルテックを理解せよ

WELCOME TO BATTLETECH

プレイヤーがロボットのパイロットとなり、実物さながらのコクピットに乗り込んで、激しいバトルを繰り広げるバーチャル・スポーツ・ゲーム。それが『バトルテック』だ。'89年にアメリカで誕生。'92年に渋谷と横浜に登場し、今年はついに全国展開に乗り出すこの熱いゲームに注目せよ！

How To Battle――こうしてキミは戦士になる

メンバー登録



『バトルテック』で最初にやらなくてはならないのがメンバー登録。この時に決めるのが『バトルテック』世界での自分の名前となる「パイロット名」だ。アルファベット10文字以内で好きなように設定できるので、戦士にふさわしい名前を考えよう。

なお、この時に最初の3回を2000円で遊べるサービスチケットが買えるぞ（通常は1回1000円）。



▲これが、メンバー登録時にもらえるメンバーズカード。これを手に入れることから、メック戦士としての第1歩が始まる

ブリーフィング

登録を済ませてメック戦士になっても、すぐ戦いができるわけではない。きたるべき戦いの前準備が、ゲーム前のブリーフィングだ。

新米戦士の場合、まずはビデオでメックの基本操作の勉強だ。非常にわかりやすいビデオなので、きっちり見ておけば、初めてでもかなりイイ線までいけるはずだ。

その次は条件設定。試合形式（チーム戦かバトルロイヤルか）、フィールド（地形、天候、時間）、そして、自分が乗りこむメックの種類などを決めて、係員にコンピュータに打ちこんでもらう。これで、戦闘準備は完了。いよいよバトルの始まりだ！



BACK GROUND ――バトルテックの背景世界――

西暦3029年、人類は長年の夢であった宇宙進出を果たし、各惑星を植民地とし広大な勢力圏を確立していた。しかし人類の業なのか、権力と征服欲から生み出される戦いは、宇宙に生活の場を移しても終わることはなかった。

「暗黒の時代（Dark Age）」は2世紀近くにわたって続いた。1度は統一惑星連盟（Star League）による統治がなされたが長続きせず、現在は無数の分派に分裂した状態で、「後継戦争(Succession Wars)」を繰り広げているのである。

それらの連邦の分派の中でも、とくに大きな力を誇っているのが、強大な単一ファミリーによって統治された「後継連邦(Successor States)」だ。後継連邦は5つあり、そのなかでも一番の力を誇るダビオン家率いる「太陽連邦」、古代の武士道精神が息づくクリタ家率いる「竜連合」、経済力に秀でたシュタイナー家率いる「琴座連合」、太陽連邦の仇敵であるリャオ家率いる「馭者座連盟」、長年にわたる内部抗争が続くマリク家率いる「自由世界連盟」。これらの連邦が中心となって覇権を争っているのが、バトルテック世界の現状だ。



▲小説やテーブルトークRPG、ゲームなどもあるので、より深い世界も知ろう！

INTRODUCTION

メックに乗りこめ!

すべての準備が整ったら､いよいよコクピット型の筐体に乗りこんでゲームの開始を待つのみ。

乗りこんでみて、まず圧倒されるのがその計器やボタン類の多さ。しかもそれらは飾りでなく、すべてゲーム中で機能するものばかりなのだ。機能を知らないうちにヘタにいじると、プレイに支障をきたす場合もあるので、何回もプレイするうちに、機能を覚えたものから使っていくようにしよう。



▲筐体のカバーは開閉自由。思いきり「世界」に浸りたければ、閉めて遊ぶのがよい

いざ戦闘開始だ!

「WELCOME TO ○○○（プレイヤーの登録パイロット名）！」のメッセージが表示されると同時に、画面ではメックを地上へと運ぶエレベーターが動き出す。それとシンクロするように伝わるリアルな振動と効果音が、いやがうえにも緊張感を高めてくれる。そして戦いが始まれば、自分のマシン操作に合わせてメックが動き、ミサイルの轟音やメック同士の鈍い激突音がコクピット内に響きわたる。その臨場感たるや、掛け値なしのド迫力モンだぞ！

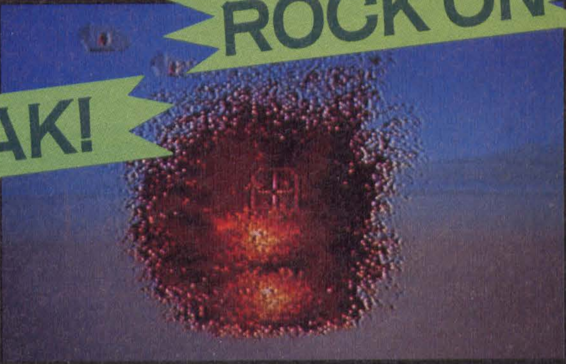




FIRE!

BREAK!

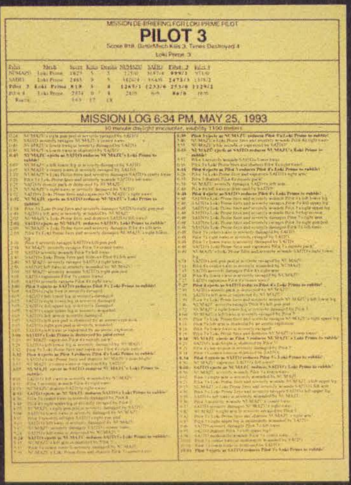
ROCK ON



初陣が終わり、また次の戦いへ

1回の戦いは10分で終了する。短いと思う人もいるだろうが、実際やってみると索敵、回避、攻撃などリアルタイムでやることがたくさんあって充実しているので、10分が長く感じるぐらいなのだ。

戦闘が終わると､コンピュータによるリプレイと、各プレイヤーの戦闘記録を記したスコアシートが待っている。プレイ中は自分の視点からの戦いしか見えないが、リプレイではフィールド全体の戦いの様子が、そしてスコアシートでは自分の戦闘行動が秒刻みで細かく記録されているので、客観的に自分の戦いぶりを分析するにはもってこいだ。不満の残る戦績ならそれを反省材料とし、次の戦いに活かして一流のメック戦士をめざせ！


MISSION DE-BRIEFING FOR LOKI PRIME PILOT

PILOT 3

MISSION LOG 6:34 PM, MAY 25, 1993

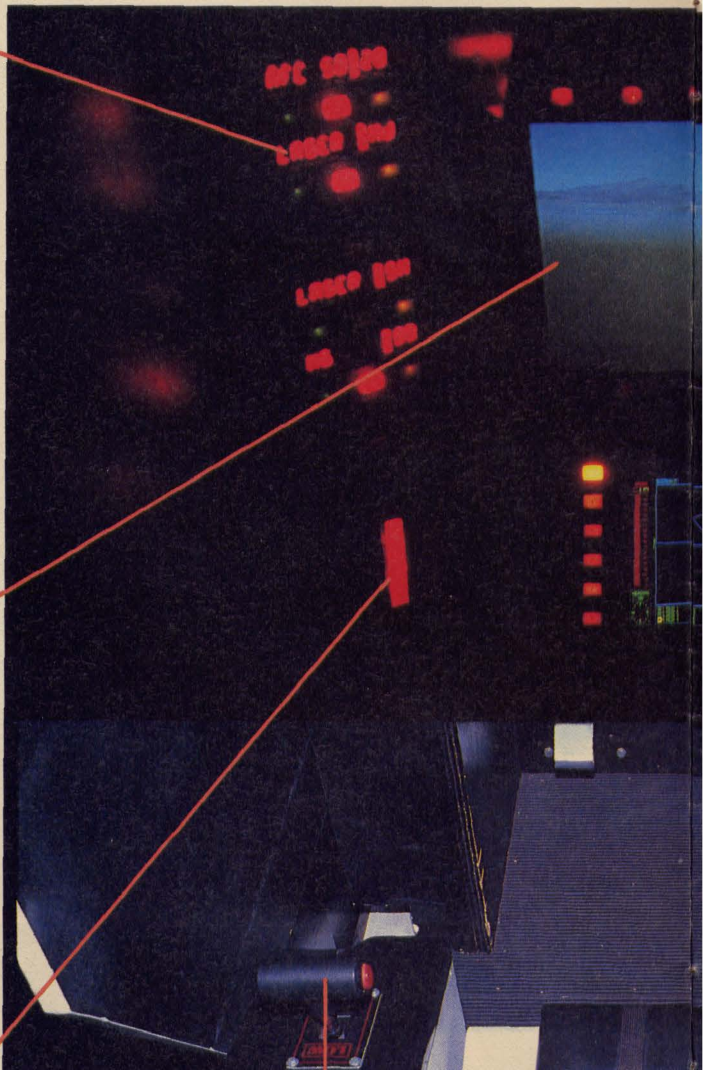
▲何分何秒、誰の機体のどの部分に何ポイントのダメージを与えたか、まで記録されている



▲一緒に戦った仲間同士でワイワイ騒ぎながらバトルを振り返るのも、バトルテックの楽しみだ

Mission 2 操作系統を理解せよ

臨場感あふれるCG、リアルな効果音とともに『バトルテック』がかもし出すリアリティの一端を確実に担っているのが「コクピット」だ。すべての計器類がそれぞれ機能を持っているリアルなコクピット。このコクピットを自由自在に扱えることが一流の戦士の条件だ！



ウェポンディスプレイ

比較的ビギナーのうちからでも使えるのが、画面の左右に3色のボタンが並んだウェポンディスプレイだ。

ボタンの色はスティックについた3つのトリガーボタンに対応していて、それぞれの武器をどのボタンで使用するかを自由に設定することができる。

メックが出撃する時点では、赤のトリガーを引くだけでミサイル、レーザー、マシンガンなど、すべての武器が発射できるように設定されている。しかしマシンガン以外の武器は連続発射ができないため、初期設定のままだと戦闘中に自分のメックに無防備状態の時間ができてしまう。それを防ぐためにも、ボタンごとに武器を割り振っておく必要があるのだ。

武器の割り振りの変更は、まず光っているボタンを押して設定を解除、新たに割り振りたい色のボタンを押せば完了だ。

メイン画面

バトルフィールドの様子、迫りくる敵メックなど、自分のメックの視界から捕らえられるすべての情報が、３Ｄグラフィックで画面に表示される。しかし、メイン画面で見えない部分にも、フィールドが広がっていることを忘れてはいけない。

メイン画面に映される視界は、ゲームの条件設定によって変化する。通常はフィールドの彼方にいるメックまで確認できるが、難易度の高い設定では、至近距離に近づくまで敵や障害物が確認できないほどになる。画面のリアルさや迫力に心を奪われることなく、レーダーから得られる情報などと組み合わせながら戦況を判断して戦いを進めていこう。

ヒートシンク

プレイヤーの腕に合わせた条件設定ができる『バトルテック』だが、そのなかでもとくに難易度の高い設定に「ヒート」がある。詳しい内容は後述（Mission7参照）するが、これはメックを激しく動かすことで生じる高熱によって、武器や機体に悪影響がでるという、自動車のオーバーヒートと同様の設定だ。ヒートの設定をゲームに組みこむと、このメーターで機体温度がわかるので、戦闘中も常に気をくばろう。

スロットル

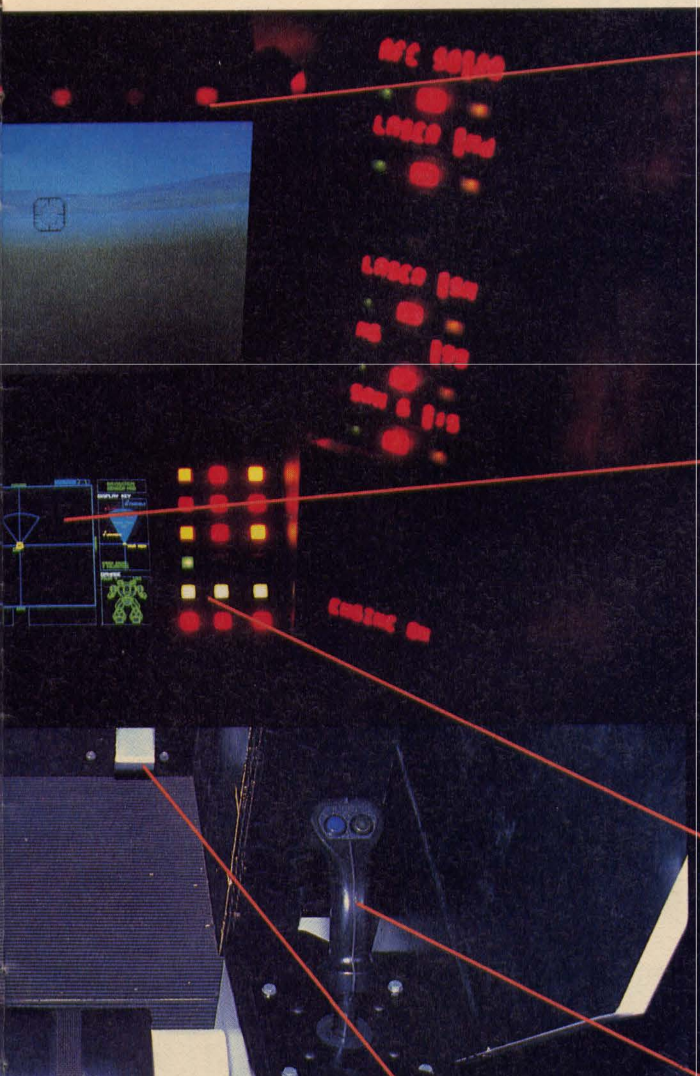
自動車でのギアとアクセルの機能を合わせ持つのがこのスロットルだ。スロットルを前に倒すと、エンジンの出力がアップして移動スピードが上がり、手前に引くと減速となる。

前進と後退の切り替えはスロットルの握りの部分についているボタンで行う。前進時には、レーダーレンジわきのスピードメーターがオレンジ色、後退時には青に変わる。

OPERATION

一見するとゲームセンターにある体感シューティングと変わらないように見える『バトルテック』だが、コクピットの中にちりばめられた「実際に機能する計器類」の存在が『バトルテック』を、体感ゲームとひと味もふた味も違う「バーチャル・スポーツ・ゲーム」たらしめているのだ。

最初の頃はメックを動かすのがやっとで、スロットルとスティック以外の部分をいじる余裕はないはず。しかし、メックの操作に慣れて他の計器類を使う余裕がもてるようになれば、バトルにおける戦術、戦略が大きく広がり、それまでと違う遊び方が見えてくるはずだ。使う計器が増えれば、それだけ操作も複雑になっていくが、『バトルテック』の魅力のすべてを体験するためにも、ぜひともマスターしてほしい。



フットペダル

ヘッドディスプレイの左はしのスイッチを入れることで、フットペダルが使用可能になり、メックの進行方向のコントロール機能がスティックからフットペダルに移る。

フットペダルを使うとメックの動きや反応速度が上昇するが、操作の難易度も高くなる。うまく操作できないときは、スイッチを切ってスティックによる操作に戻すのが賢明だ。

ヘッドディスプレイ

ビギナーのうちは使いこなすのがむずかしいということで、ブリーフィング時に見せてもらえる教習ビデオでも、中級プレイヤー向けのものでしか使い方を教えていない。

詳しい解説はMission6でするが、これを使用することによって「フットペダルの使用」「上半身の旋回」「赤外線スコープ」などの、さらに高度な機能が使えるようになる。

これらをフルに使いこなすにはかなりの腕が必要だが、戦略の幅は比べものにならないほど大きく広がるのだ。

レーダーマップスクリーン

メイン画面から見える風景は広大なフィールドの一部分にすぎない。自分のメックの四方に広がるフィールドにはさまざまな障害物や、倒さなくてはならない敵が潜んでいるのだ。

そんなプレイヤーからは見えない部分をフォローしてくれるのがレーダーマップスクリーンだ。

このスクリーンには敵の位置のみを映すレーダーモードと、地形や障害物を細かく映してくれるマップモードがある。このふたつをうまく使い分けるのが戦闘を有利に進めるコツだ。

レーダーレンジボタン

レーダーの索敵範囲を調整できる。通常は半径1km(マップモードでは2km)、ボタンを押せば半径250m〜8km(マップモードでは16km) の範囲で変えられる。

スティック／トリガー

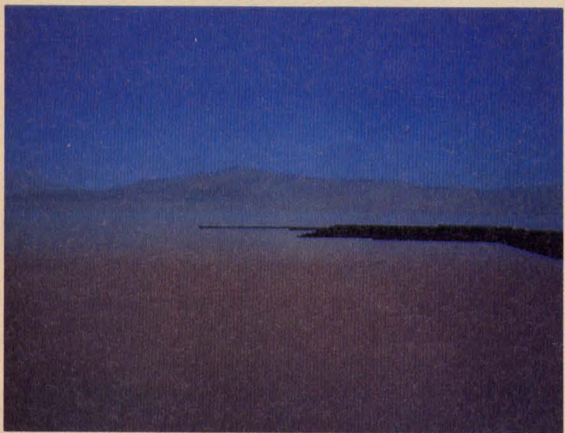
ヘッドディスプレイについている機能を使用しないときは、このスティックでメックの進行方向をコントロールすることになる。武器の照準を合わせるのにも使用する。

スティックの先端には赤・青・緑の3種類のトリガーボタンがある。初期設定で使えるのは人差し指のかかる部分についている赤のボタンのみだが、ウェポンディスプレイで武器の割り当てをすれば、他のふたつも使用可能になる。

Mission 3 考えて戦い勝利せよ

地形、試合形式、使用メック……１回の戦いにさまざまな要素が絡みあう『バトルテック』で、「これだ！」という戦術を語るのはむずかしい。そこで、地形と試合形式に的を絞って戦術をレクチャーしよう。

1 地形による戦術



平地(代表マップ:New Ball)

このような地形では、敵の攻撃に対する盾にできるような障害物がないため、足を止めての攻撃は自殺行為になりかねない。そのため戦いは常に移動しながらの攻防戦になるので、スピードを活かした一撃離脱戦法がベストの戦い方だ。

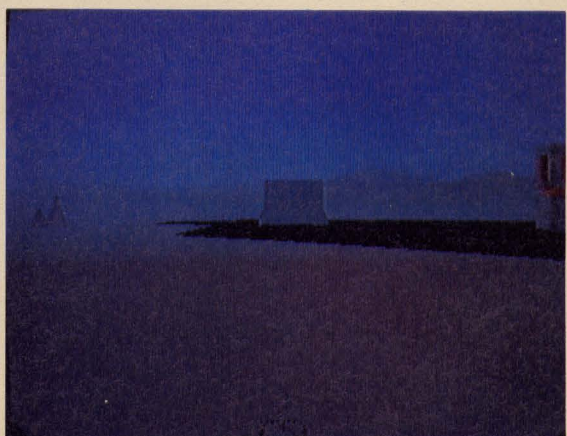
マッドキャットやバルチャーといった機動力にすぐれたメックなら、その長所であるスピードをフルに活かせるが、ソアーのような重装型メックではかなり不利である。しかし、「俺はこのメックにしか乗らない」というこだわりでソアーを使うのならば、装甲の厚さと攻撃力を信じて、あえて動かず一撃必殺のカウンター攻撃をねらう方法もある。

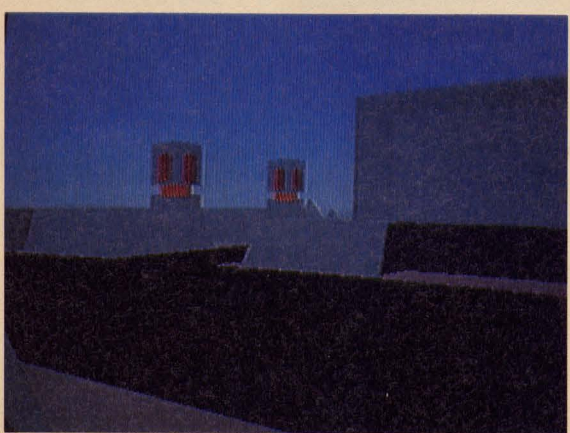
障害物点在(代表マップ:Valley of Dust)

この地形ではメックの種類による有利不利はほとんどない。戦いを決めるのは、むしろポジションの確保にある。

戦いが始まったら、いち早くレーダーマップスクリーンで地形を確認して自分のメックに有利な場所へと移動するのだ。

ロキやソアーといった攻撃力重視のメックを使うのであれば、敵の攻撃に対する盾になり高機動型メックの足も殺せる障害物が多いポジションへ。逆に高機動型を使うのなら、いち早く開けた場所へ出て、ロキやソアーが障害物の多い地形に入りこむ前に先制攻撃をしかけるのだ。





障害物多数(代表マップ:Ringed City)

岩山群や市街地など。開けた場所がほとんどないので、スピードが自慢の高機動型メックは、その長所をまったく活かせない。障害物を盾にし、攻撃のチャンスを狙う重装型メックの格好のエジキになるのがオチだ。

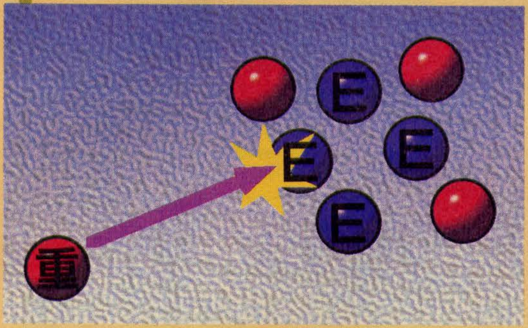
この地形では腰を落ち着けての迫撃戦が中心になるので、攻撃力が高く、装甲も厚い重装型メックがベストセレクト。障害物の合い間を、高スピードで移動していけるだけのテクニックがない限り、高機動型は使わないほうが無難だ。

2 チーム戦における戦術

『バトルテック』の試合形式は、他のプレイヤーすべてを相手に成績を競うバトルロイヤルと、チームとしての勝利をめざすチーム戦のふたつがある。

チーム戦では仲間との連携プレイや、ダメージ覚悟でオトリになるなど、戦い方がバトルロイヤルとは変わってくる。そこで基本的な4対4のチーム戦を例に、戦術を考えてみよう。

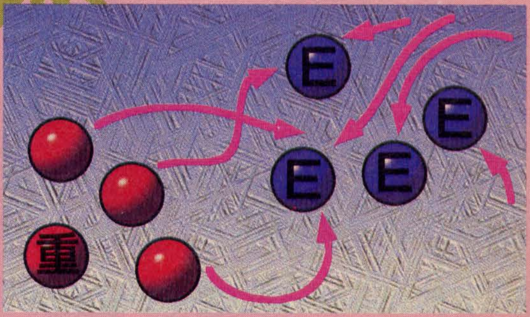
ねらいを定めて撃破せよ!



チーム戦でのメック4機種の編成は、それぞれ短所を補いあえる、バランスの取れた組み合わせにしよう。このさい、機動力の低いソアーには、長距離射撃を担当してもらうのがベスト。バトルロイヤルではヒンシュクを買いがちでも、チーム戦では立派な戦術のひとつである。

機動力のあるユニットが敵を乱戦状態に巻きこんだところを、ねらい撃ちにするのだ。もし乱戦を突破されても、距離を取っていれば、相手が近づくまでに集中砲火を浴びせられるので機動力の不利は心配しなくても大丈夫。

機動力をフルに活かせ!

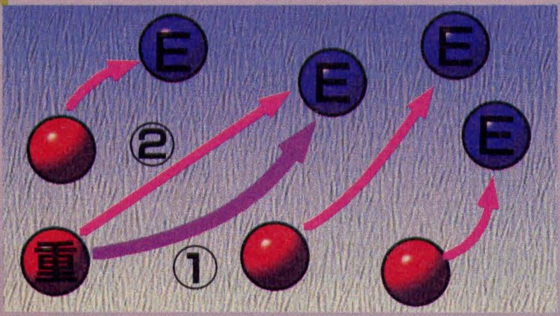


重……重攻撃型味方ユニット　Ⓔ……敵ユニット
○……他の味方ユニット

チーム戦において勝利を握る絶対条件は「役割分担をはっきりすること」だ。プレイヤーにはぞれぞれ好みの戦い方があるだろうが、チーム戦ではそういった個人の好みは捨て去らなくてはならない。たとえ個人の成績は悪くても、チーム全体の総合成績が良ければいいのだ。そのためには自分が乗るメックの長所と短所をしっかり理解し、それに合った役割を遂行する必要がある。

マッドキャットやバルチャーを担当した場合は、その高機動性を活かして、相手を惑わすように戦うのがポイントだ。とくにソアーのような、攻撃力は高いが機動力の低いメックがチームにいる場合は、ソアーを守るためにも積極的に敵陣に突入して、敵の高機動型メックを足止めする必要がある。高機動型メックは、その働きしだいで戦局を大きく左右するチームの重要なユニットなのだ。

主導権をにぎれ!



①長距離武器での攻撃
②撃つと同時にダッシュ

「先手必勝」という言葉は、どんな戦いにも通用する戦術のひとつで、当然『バトルテック』にも当てはまるものだ。敵メックとぶつかりあうときも、自分から攻めこむのと、敵に攻めこまれるのでは戦意の上がり方が全然違うものだ。敵の先手を打つためのもっともうまい手が、長・中距離ミサイルと高機動型メックによる連携攻撃である。

自分のメックでも長距離攻撃担当のメックでもかまわないが、相手のメックを照準にとらえてミサイルを発射し、それと同時に高機動型メックがフルスピードで敵めがけて突入を敢行する。ミサイルは自動追尾式なので、発射のさいにきちんとロックオンしておけば確実に命中する。ミサイルの爆発で相手の体勢が崩れたところを突いて一気に攻撃をしかけるようにするのだ。

Mission 4 メックのデータを把握せよ!

『バトルテック』世界の戦士となったプレイヤーにとって、メックは自分の命を預ける大事なパートナー。戦いで勝利をつかむには、メックのすみずみまで知りつくす必要がある。

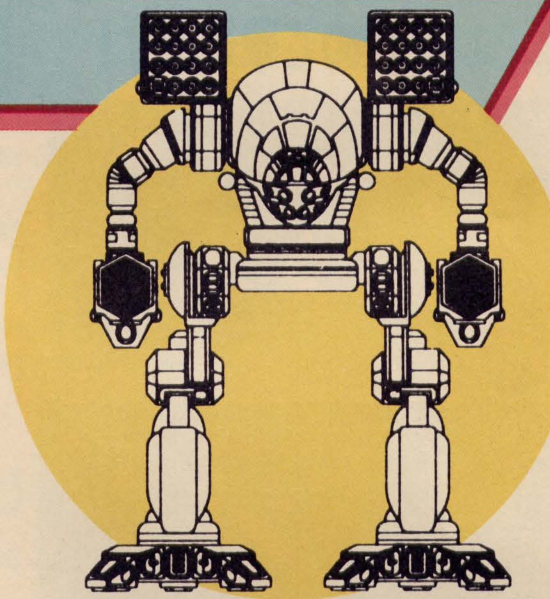
だが、メックには多種多様なバリエーションが存在する。基本はマッドキャット、バルチャー、ロキ、ソアーの4タイプだが、各タイプごとにチューンアップが施されたり、運用コンセプトによって装備を変えたタイプなどがあるのだ。

戦うフィールドの条件などによって要求される戦術も変わる『バトルテック』。メックのバリエーションに精通していれば、どんなフィールドで戦ってもフルに性能を活かせるメックを選ぶことができ、勝利をつかむのも容易になる。

この章では、バリエーションも含めたすべてのメックのスペック表を掲載したので、これを頭に叩きこんで一流のメック戦士をめざして欲しい。

INFORMATION OF "MECH" ①

Mad Cat



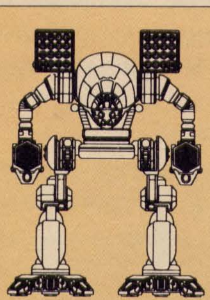
●スピード重視型メック

4タイプ中もっとも小型軽量で、機動性とスピードを最重視して設計されたメックである。

細い脚部と前後に膨らんだシルエットを持つ上体の組み合わせから生まれる独特の機体バランスのおかげで、4タイプ中もっとも機敏な運動性能を誇っている。

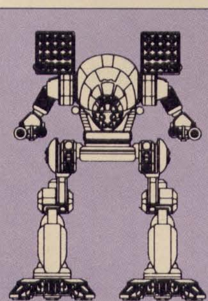
ただし、小型軽量ゆえにあまり強力な武装が積めず、連続攻撃のできないレーザー兵器中心になることと、脚部にダメージを受けると著しく機動力が落ちることが欠点だ。

そのスピードゆえに、ビギナーでは機体のコントロールに苦労させられるが、一撃離脱戦法や短期決戦を挑みたいプレイヤーにはオススメの機体だ。



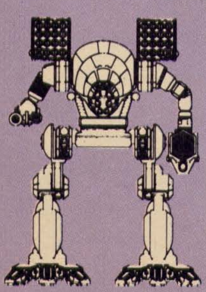
Prime

Top Speed : 97kph
Weaponry :
- 2 LRM 15-Packs
- 1 PPC
- 2 Large Lasers
- 2 Medium Lasers



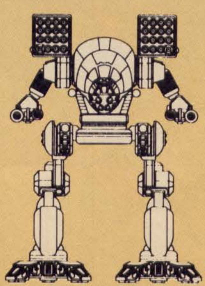
V2

Top Speed : 118kph
Weaponry :
- 2 LRM 15-Packs
- 2 Large Lasers
- 2 Medium Lasers
- 2 Small Lasers
- 2 Machine Guns



V1

Top Speed : 97kph
Weaponry :
- 2 LRM 10-Packs
- 1 AFC 50mm
- 2 Large Laser
- 2 Medium Lasers
- 2 Small Lasers
- 2 Machine Guns



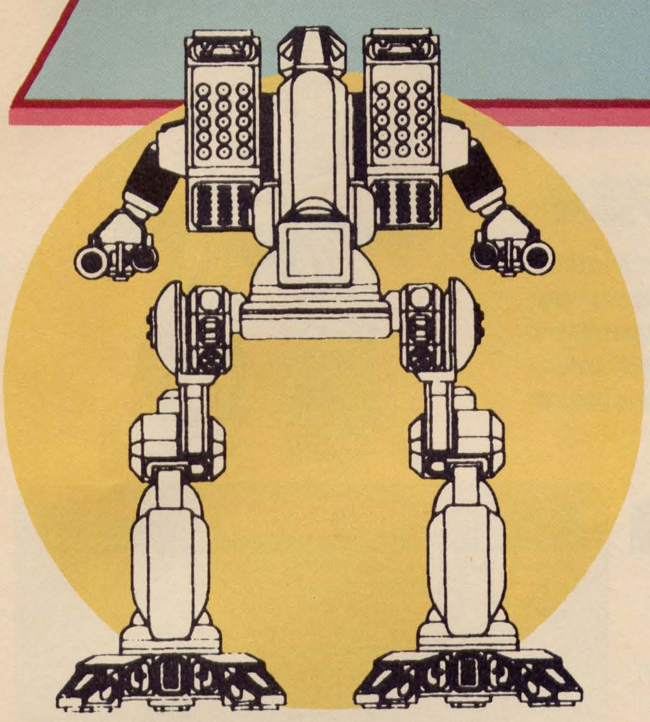
V3

Top Speed : 151kph
Weaponry :
- 2 LRM 10-Packs
- 4 Medium Lasers
- 2 Small Lasers
- 2 Machine Guns

MECH DATA FILE

INFORMATION OF "MECH" ②

Vulture

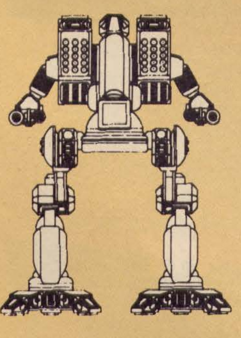


●装甲重視型メック

一見するとマッドキャットに似たシルエットを持っているが、上体に前後の膨らみがなくスリムで、全体的に骨太な機体になっている。マッドキャットの機動力を落とすことなく、攻撃力を強化するというコンセプトのメックが、このバルチャーだ。

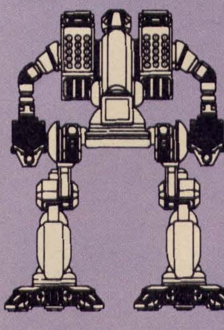
機動力・攻撃力はともに高く、武装のバリエーションも豊富だ。なかでも特筆すべきなのはV3に装備されたマシンガンだ。４門一斉掃射で与えるダメージポイントがすべての武装中最高を誇り、さらに爆破の衝撃で相手に大ダメージを与えてしまうほどの威力を持っているのだ。

すべての面において欠点が少なく、どんなフィールドでもオールマイティな運用が可能。初心者から上級者までパイロットの意思に十分応えてくれる扱いやすい機体である。



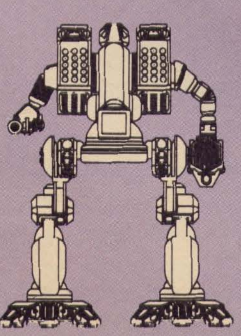
Prime

Top Speed : 97kph
Weaponry :
- 2 LRM 20-Packs
- 2 Large Lasers
- 2 Medium Lasers
- 2 Small Lasers



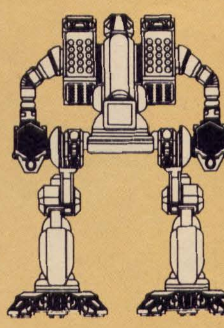
V2

Top Speed : 129kph
Weaponry :
- 2 LRM 10-Packs
- 2 Large Lasers
- 2 Medium Lasers
- 2 Small Lasers
- 2 Machine Guns



V1

Top Speed : 118kph
Weaponry :
- 2 LRM 15-Packs
- 2 Large Lasers
- 2 Medium Lasers
- 2 Small Lasers
- 2 Machine Guns



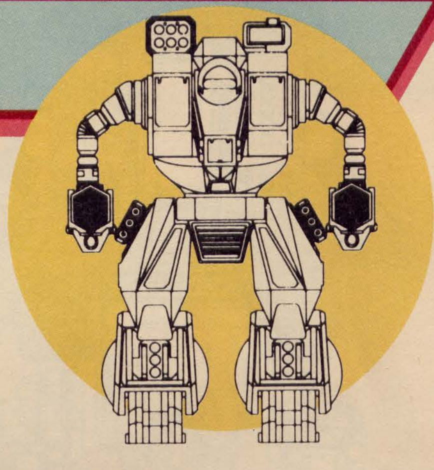
V3

Top Speed : 151kph
Weaponry :
- 2 SRM 6-Packs
- 2 Medium Lasers
- 4 Machine Guns
- 40m／sec^2 Accel.／Deccel.

※m／sec^2 Accel.／Deccel.は、加速時および減速時に、１秒間で何m動けるかを表わしています。

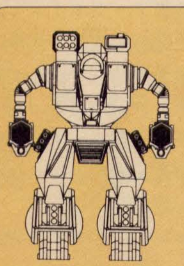
INFORMATION OF "MECH" ③

Loki



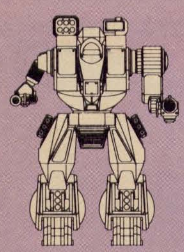
●スタンダード型メック

人体に近いシルエットを持つ、もっともオーソドックスなタイプのメックである。その形状ゆえに正面の防御は弱く、接近戦ではかなり不利な戦いを強いられる。全体的に動力性能は低いものの、機体は扱いやすく武装も強力なため、パイロットの技量しだいで戦闘力は大きくアップする。自分の技量と個性を思う存分戦いに活かせるので、ある程度の腕を持ったプレイヤーにはオススメの機体だ。



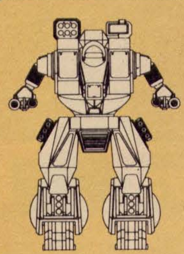
Prime

Top Speed: 97kph
Weaponry:
- 2 AFC 50mm
- 1 SRM 6-Pack
- 2 Medium Lasers
- 2 Small Lasers
- 2 Machine Guns



V1

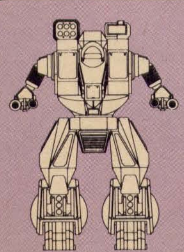
Top Speed: 97kph
Weaponry:
- 2 AFC 100mm
- 1 SRM 2-Pack
- 1 PPC
- 1 Large Lasers
- 2 Medium Lasers
- 2 Small Lasers
- 2 Machine Guns



V2

Top Speed: 118kph
Weaponry:
- 2 PPC
- 1 SRM 6-Pack
- 1 Large Lasers
- 2 Medium Lasers

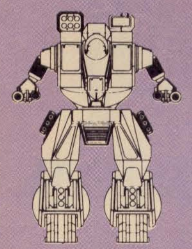
Heat Sinks: 3 Additional
Dissipation+0.6p/s



V3

Top Speed: 64kph
Weaponry:
- 4 PPC
- 1 SRM 6-Pack
- 2 Medium Lasers
- 2 Small Lasers

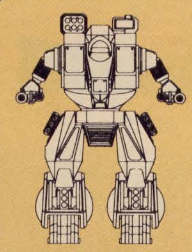
Heat Sinks: 6 Additional
Dissipation+1.2p/s



V4

Top Speed: 54kph
Weaponry:
- 1 SRM 2-Pack
- 5 Large Lasers
- 2 Medium Lasers
- 2 Small Lasers
- 2.0 Tons Extra Armour

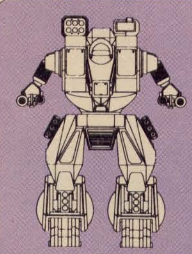
Heat Sinks: 11 Additional
Dissipation+2.2p/s



V5

Top Speed: 130kph
Weaponry:
- 1 SRM 6-Pack
- 2 Medium Lasers
- 9 Small Lasers
- 5.5 Tons Extra Armour
- 50m/sec² Accel./Deccel.

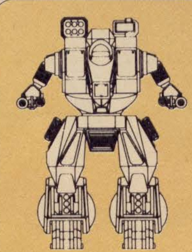
Heat Sinks: 5 Additional
Dissipation+1.0p/s



V6

Top Speed: 151kph
Weaponry:
- 1 SRM 2-Pack
- 8 Medium Lasers
- 2 Small Lasers
- 0.5 Tons Extra Armour
- 40m/sec² Accel./Deccel.

Heat Sinks: 5 Additional
Dissipation+1.0p/s



V7(Drone Variant)

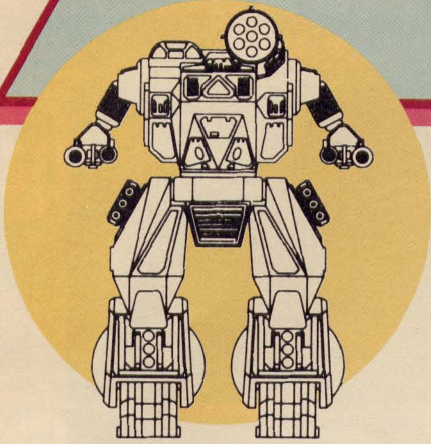
Top Speed: 162kph
Weaponry:
- 1 SRM 2-Pack
- 2 Small Lasers
- 0.5 Tons Extra Armour
- 40m/sec² Accel./Deccel.

Heat Sinks: 1 Additional
Dissipation+0.2p/s

※Additionalは放熱板の数、Dissipationは１秒間に何パーセント、ヒートが下がるかを表わしています

INFORMATION OF "MECH" ④

Thor



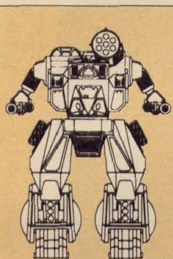
●重装備型メック

系統としてはロキと同タイプの機体だが、その武骨で左右非対称のシルエット、そして肩に装備された大型ミサイルパックが特徴だ。

機動力は4タイプ中最低だが、その分防御力と攻撃力は最高のレベルにある。厚い装甲に加え、大型の機体に積み込まれた豊富な武器類のおかげで、小型の移動要塞のような感じすらある重装型メックだ。

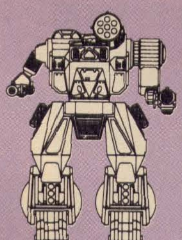
欠点はやはり機動力にある。マッドキャットやバルチャーのような高機動型メックと1対1で戦った場合、スピードに翻弄されて、その攻撃力を活かすことなく惨敗する可能性が高い。ソアーを使いこなすためには、フィールドからいち早く有利な地形を探し出して効率よく移動する状況判断能力と、強力な武器類を無駄にしない的確な射撃能力が要求される。

かなり扱いのむずかしいソアーではあるが、この機体を完璧に使いこなせるようになれば、まちがいなく超一流のメック戦士である。



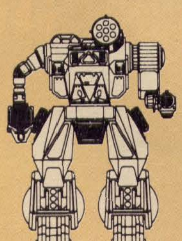
Prime

Top Speed : 97kph
Weaponry :
- 1 LRM 10-Pack
- 2 AFC 25mm
- 2 Large Lasers
- 2 Small Lasers



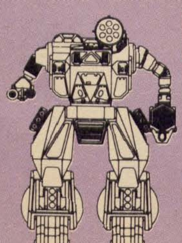
V1

Top Speed : 97kph
Weaponry :
- 1 AFC 100mm
- 1 SRM 6-Pack
- 2 Large Lasers
- 2 Medium Lasers
- 2 Small Lasers
- 2 Machine Guns



V2

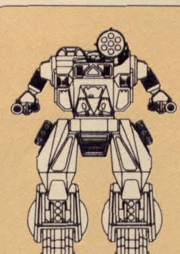
Top Speed : 86kph
Weaponry :
- 1 LRM 10-Pack
- 1 PPC
- 1 AFC
- 1 Large Lasers
- 2 Medium Lasers
- 1 Small Lasers
- 1 Machine Gun



V3

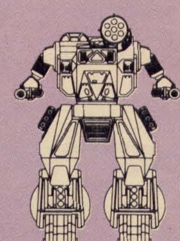
Top Speed : 118kph
Weaponry :
- 1 LRM 20-Pack
- 1 PPC
- 1 Large Lasers
- 2 Medium Lasers
- 2 Small Lasers
- 2 Machine Guns

Heat Sinks : 3 Additional
Dissipation+0.6p/s



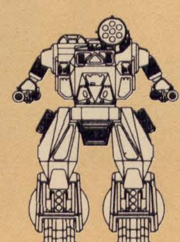
V4

Top Speed : 130kph
Weaponry :
- 1 SRM 6-Pack
- 1 PPC
- 2 Large Lasers
- 2 Medium Lasers
- 2 Small Lasers



V5

Top Speed : 162kph
Weaponry :
- 1 LRM 10-Pack
- 5 Medium Lasers
- 1 Small Lasers



V6

Top Speed : 119kph
Weaponry :
- 1 LRM 10-Pack
- 1 PPC
- 1 Large Lasers
- 4 Medium Lasers
- 5 Machine Guns

Heat Sinks : 5 Additional
Dissipation+1.0p/s

Mission 5 状況に応じた戦略を使え!

戦闘の舞台となるフィールドは、地形の違い以外にも、さまざまな「条件」が加わることで相当数のバリエーションが生まれる。それらの「条件」を理解して戦略を組むことも一流の戦士の条件のひとつだ。

VARIATION

フィールドは「地形」を基本にして、そこに「天候」と「時刻」を加えることで構成される。この3つのうち、最終的にゲームの難易度を決めるのは天候と時刻といっても過言ではない。たとえば地形が初心者用の平地でも、時刻の設定が「TWILIGHT(夕方)」や「NIGHT(夜)」になれば敵をとらえにくくなるし、天候の設定で霧が濃くなれば移動はレーダーだけを頼りにしたものになり、難易度は確実に上がっていくのだ。

地形についてはMission 3ですでに述べてあるので、ここでは時刻と天候に関しての戦略をレクチャーしよう。

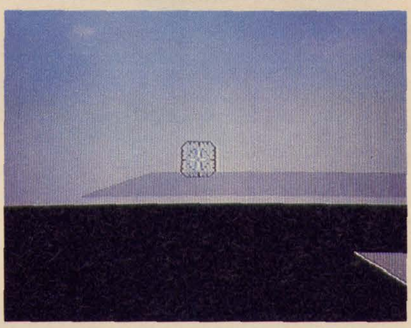
「時刻」に関しては「DAYLIGHT(昼間)」「TWILIGHT」「NIGHT」の3種類が選択できる。時間が遅い設定になるごとに視界が暗くなり、肉眼での敵の確認が困難になる。これに関しては赤外線スコープを使用すれば解決する。赤外線スコープは武器の発射やメックの移動によって発する熱をとらえるのだが、これを逆用したおもしろい戦術がある。必要以上にメックを動かさなければ赤外線スコープに引っかかりにくいので、距離をおいた場所で停止したまま、ひたすら狙撃に徹するのである。この戦術を使えば、たとえソアーでも十分平地で戦えるのである。

時刻よりも、むしろやっかいなのは「天候」のほうだ。『バトルテック』の天候は、「霧の濃さ」で表現されるのだが、たかが霧と思ってなめてはいけない。霧には「時刻」のように赤外線スコープが通用せず、ある程度接近しないと敵や障害物を肉眼で確認できない。最高難易度の250mになると、激突する寸前まで接近しないと確認不可能。こういう状態で頼りになるのはレーダーのみ。マップモードで障害物の位置を確かめながらじりじりと敵へとせまり、攻撃をしかけるのが一番いい戦い方だ。

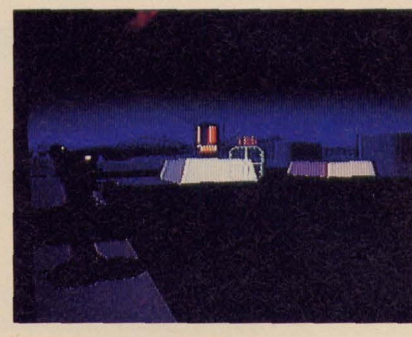
難易度の高い設定のフィールドでは、機動力よりも攻撃力でメックを選ぶほうがいい。しかし、そんな条件下でも高機動型メックを扱えるテクニックさえ身につければ、戦いを圧倒的有利に進められるようになる。



◀ふつうの「天候」の設定はこれだ。この状態だと、地平線の彼方を動くメックまではっきりわかるのだが……



◀霧がひどいときはこうなる！ こういう足元がやっと見えるような状態で敵と出くわしたらパニック必至だ！



◀夜は、サーチライトで照らし出される範囲だけしか見えない。赤外線スコープなしではまともに戦えないのだ

✹レーダーレンジを理解して戦え!

メイン画面では見えない部分をフォローしてくれるのがレーダースクリーンだ。

レーダースクリーンには「レーダー」「マップ」のふたつのモードがあるのだが、その見方はモードによって変わるので注意しなくてはならない。

レーダー時には画面の上＝メックの前方だが、マップ時には方角は固定されている。くれぐれも見方を混同して戦闘時にドジを踏まないように。



◀建物の障害物の位置を確認できるマップモードだが、地形によってはマップに映らない障害物もあるので、難易度の高いマップでは注意が必要だ



▶レーダーレンジを絞りこめば、レーダーの中心点と重なってしまう至近距離の敵や、敵の向いている方向もレーダー上で確認できるようになるのだ

BATTLE FIELD DATA

LOCATION MENU

時刻

ゲームに慣れた時に使えば、プレイのいいアクセントになるかも?

DAYLIGHT



これといって問題のない状態だ。じっくり戦いに専念できるぞ

TWILIGHT



ちょっと見えにくい状態。中途半端な明るさで、目が疲れるかも？

NIGHT



これが時刻での最高難易度。緊張感みなぎる戦いができて、オススメ！

×

天候

時刻と違い、これを変えると難易度がグンと上がるので注意せよ!

1100m



これがノーマルな状態。初心者は、この設定で始めるのが無難だ

850m



少し霧がかかった状態。これならまだまだふつうに戦える

500m



これは、かなり上級者用の設定。慎重に戦わないとつらいぞ

250m



まともに戦える状態じゃない。うかつな行動は敗北につながる!

×

地形

高難易度のマップは本当に腕が良くないと、ゲームにならないぞ!

Bad Land



でかい岩山がサボテンのごとく乱立しているぞ

Free-4-All



建物や岩が散らばるそこそこの難易度のマップ

Kenter-seven



「Free」より、多少障害物の多いマップだ

Light City



一番ポピュラーな市街地マップがこれだ

Mining-Colony



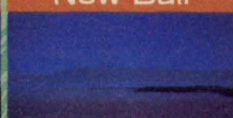
ポジション確保が重要な岩山散在マップだ

Nazca



あちこちに塔が立ち並ぶ不思議な感じのマップ

New Ball



ただ平野が広がるだけの初心者用マップ

Peeka boo



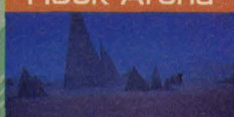
建物と岩が全体に散らばり、隠れ場所が多い

Ringed City



市街地の周りを岩山が囲む高難易度マップ

Rock Arena



高いテクニックが要求される岩山多数のマップ

Valley of Dust



周囲に基地の点在する唯一の谷マップだ

Tleague



岩山だらけで袋小路もあるベテラン向けマップ

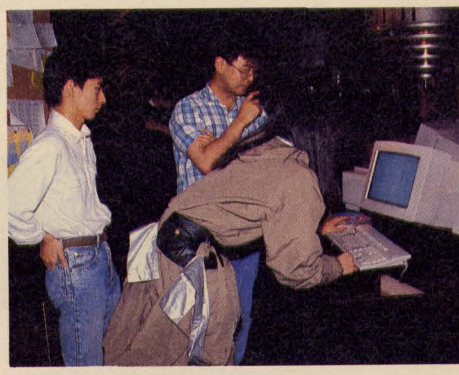
MissioN6 ルールを理解せよ!

バトルの迫力や、戦略に心奪われてしまい、意識している人は少ないかもしれないが、『バトルテック』にはいろいろ細かいルールが決まっているのだ。
とくに意識しなくてもゲームは十分楽しめるけど、知っていてもけっして損はないぞ。

プレイの形態

ゲームの形態は「バトルロイヤル」と「チーム戦」の2種類ある。どちらにするかはブリーフィング時に係員にいえば設定してもらえる。チーム戦の基本は4対4だが、数の調整は自由なので1対7なんて極端なのも可能だ。腕に自信のある人は1回試してみるのもおもしろいのでは？

ほかには地形・天候・時刻の設定ができるが、もうひとつ「ヒート」の設定をつけることができる。詳しいことは「ヒート設定」で書くが、『バトルテック』で一番難易度の高い設定なので、へたに使うとゲームにならなくなる恐れもあるぞ。



◀係員に設定をしてもらっているところ。プレイヤー全員が戦いあう「バトルロイヤル」に比べて、各プレイヤーが自分たちの戦術に沿って戦う「チーム戦」は、やや上級者向き

ポイントの増減

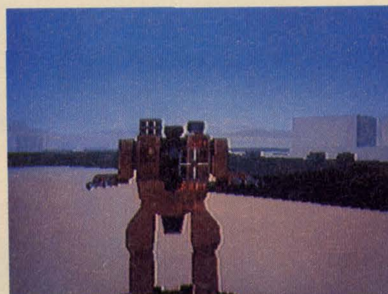
ゲームの成績は、ゲーム中でプレイヤーがどれだけポイントを獲得したかで決まる。しかし、ふつうのシューティングゲームのようにスコアが画面に表示されるわけではないので、自分が何ポイント取っているのかはゲームが終わるまでわからないのだ。おおまかなポイントの得失点は以下のとおりだ。

基本ポイント：ゲーム開始時には各自1000ポイントを持っている。これがゲーム中の攻防によって増減していくのだ。

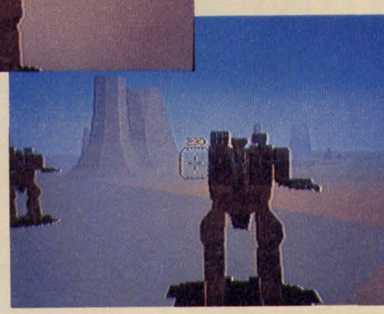
攻撃による得失点：敵に与えたダメージが、基本ポイントに加算される（ダメージを与えられた場合は減らされる）。

撃破による得失点：敵メックを倒すと250ポイントが加算される（倒された場合は減らされる）。

爆風による失点：至近距離で敵メックに攻撃をしかけた場合、爆風によって自分もダメージを受け、ポイントが減らされる（攻撃の規模により、最大500ポイント近く減らされる）。



◀メックはダメージを受けるとその部分が変色する。ダメージがひどくなるごとに色が濃くなり、最終的にはその部分は破壊され、消滅してしまうのだ



▶片方の腕の部分が破壊され、消滅してしまったメック。メックそのものが破壊されると、コクピット脱出の映像（これがリアル！）になり、すぐに戦場復帰

ルールは公式戦ルールだ!

今回のこの付録は、『バトルテック』の故郷ともいえるシカゴのバトルテックセンターで使われている、公式ルールに基づいて書かれている。

ここには書かれていないが、横浜や渋谷のバトルテックセンターで使われているルール、たとえば搭乗回数による「トレーニー」「スタンダード」「ベテラン」「マスター」といったランク分けや、ゲームの開始から一定の秒数は互いに攻撃しないなどといったルールは、店によって異なる独自のローカルルールなのだ。

まもなく、日本にも『バトルテック協会』が設立される。秋には日米対抗戦など、大きなイベントも企画されているので、楽しみに待とう！

メックの操作

ある程度『バトルテック』をやりこんでいくと、しだいに操作に不満を感じるようになるはず。「自分の戦術にメックがついてこない」と感じられるようになったら、いよいよ本格的な操作を学ぶレベルになったということだ。

以下の操作は、すべてメイン画面上にあるヘッドディスプレイのスイッチを入れることによって可能になるものだ。これによってメックの運用範囲は信じられないほど大きくなり、より高度な戦いの世界へとプレイヤーを誘ってくれるはずだ。

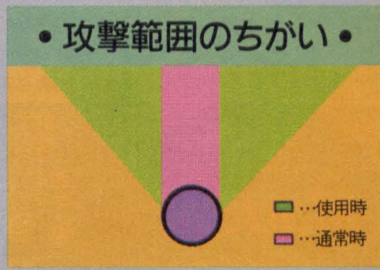
これによって操作はかなり複雑になるが、操作が困難になった場合スイッチを切れば元に戻るのであわてないように。

フットペダル使用

ヘッドディスプレイの左はしのスイッチを入れると、メックの左右の動きの操作を、足元のフットペダルで行える。

フットペダルの操作に変えると、旋回速度が速くなり、レーダーレンジの切替えも可能になる。

そして一番大きいのはメックの攻撃範囲が広がることだ。スティックで左右の操作もしていたときは、メックの武装は実質的に正面固定のようなものだったが、フットペダルを使うとメックの向いている方向に関係なく、メイン画面上のすべてに照準を合わせられるのだ。

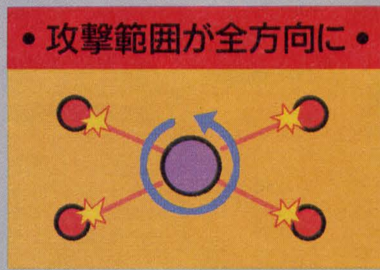


上半身の旋回

フットペダルの操作を完璧に使いこなせるようになれば、次は「上半身の旋回」に挑戦だ。

これを可能にするためには、フットペダル使用のスイッチが入った状態で、ヘッドディスプレイの左から２番目のスイッチを入れればいい。上半身の旋回ができると、攻撃範囲は360度に広がるので、前進しながら左右や背後の敵を攻撃することが可能になるのだ。

ただし、今までのようにメイン画面の視界＝進行方向ではなくなるので、常に進行方向の確認を怠らないように。



赤外線スコープ

『バトルテック』では戦闘の時間帯を「DAYTIME」「TWILIGHT」「NIGHT」のどれかに設定できる。あとのふたつに設定すると視界が暗くなって肉眼での敵の探索が困難になる。こんなときに役立つのが、ヘッドディスプレイの左から３番目のスイッチで使える赤外線スコープだ。

これを使用するとメイン画面が緑色になり、敵メックを有視界でとらえることが可能になる。また、攻撃が命中した場合はダメージを受けた箇所が白く変化して見えるので、敵メックのダメージ状況の確認もできる。



あの黒田氏が作成したルールも登場するぞ!

秋以降のバトルテックセンターの全国展開にあたって、現在全国共通のランキングシステムや、各種ルールの整備などが行われている最中だが、その作成に当たっているのがシステムソフトの『天下統一』シリーズや今夏発売の『戦国秋葉原』などのゲームデザインでおなじみ、黒田幸弘氏なのだ。

黒田氏作成のルールがどのようなものになるか、まだ全貌は明らかになっていないが、そのなかのひとつに初心者と上級者の差があまりつかずに、無理なく対戦できるようにするルールがあるらしい。一種のハンデキャップ制なのか、それともまったく新しいシステムなのかはわからないが、対戦が楽しくなることだけはまちがいない。

黒田氏作成ルールのもと、『バトルテック』がどんな進化を遂げるのか……秋以降の展開に注目しよう。

Mission 7 データを駆使せよ

ここではメックや、その武器などに関する、さまざまなデータを集めてみた。かなり細かいので全部を覚えるのは無理かもしれないが、この数字の向こうから、どうしても倒せないメックの弱点や、必勝法が見えてくるかも？

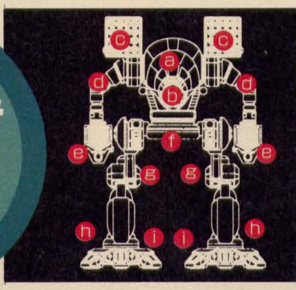
メックの装甲データ

敵メックを倒そうというとき、ただやみくもに撃っているだけでは一流のメック戦士にはなれない。敵の弱点を見極め、そこに効率よく攻撃をしかけるのが頭のいい戦い方だ。

以下の表は各メックのプライムタイプの装甲データである。バリエーションタイプになるとこの数値が変化しているものもあるが、基本的には同じと考えて問題ない。

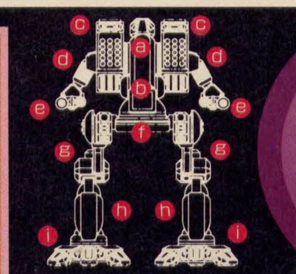
このデータを頭にたたきこんで、ムダ弾を使わないで敵を倒すように心がけよう。

Madcat Prime



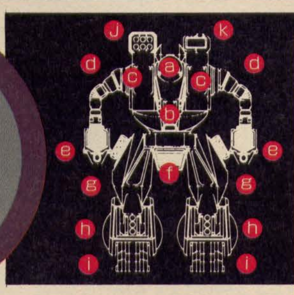
- a AP 200, Center torso
- b AP 180, Lower torso
- c AP 130, Right/Left torso
- d AP 70, Right/Left arm
- e AP 100, Right/Left gun pod
- f AP 120, Hip section
- g AP 100, Right/Left upper leg
- h AP 110, Right/Left lower leg
- i AP 90, Right/Left foot

Vulture Prime



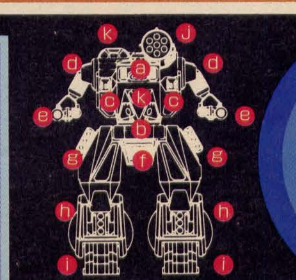
- a AP 190, Center torso
- b AP 120, Lower torso
- c AP 145, Right/Left torso
- d AP 90, Right/Left arm
- e AP 100, Rihgt/Left gun pod
- f AP 120, Hip section
- g AP 100, Right/Left upper leg
- h AP 110, Right/Left lower leg
- i AP 90, Right/Left foot

Loki Prime



- a AP 165, Center torso
- b AP 140, Lower torso
- c AP 140, Right/Left torso
- d AP 90, Right/Left arm
- e AP 100, Rihgt/Left gun pod
- f AP 120, Hip section
- g AP 105, Ringt/Left upper leg
- h AP 110, Right/Left lower leg
- i AP 90, Right/Left foot
- j AP 45, Missile pack
- k AP 45, Search-light

Thor Prime



- a AP 145, Center torso
- b AP 140, Lower torso
- c AP 140, Right/Left torso
- d AP 90, Right/Left arm
- e AP 100, Rihgt/Left gun pod
- f AP 120, Hip section
- g AP 105, Right/Left upper leg
- h AP 110, Right/Left lower leg
- i AP 90, Right/Left foot
- j AP 45, Missile pack
- k AP --, Cockpit

※AP(アーマーポイント)＝数値分のダメージで、その部分が破壊される

メックの武装データ

戦闘マシーンであるメックにとって大切なもののひとつは当然武器だ。下の表は現在のメックが装備しているすべての武器のスペックである。

残念ながら『バトルテック』では、メックの武装を自分好みにカスタマイズするというのはできないが、メック自体のスペックよりも武器の破壊力で自分が乗るメックを選びたい人は、この表と前ページ、およびMission4のメックのデータを照らしあわせて選んでみて欲しい。

武器のスペックで、一番に目がいくのはDAMAGEの数値かも知れないが、一番気をつけて欲しいのはRELOADとMAX RANGEだ。RELOADの数値は、その武器を1回使ったら何秒後に再使用が可能になるかを示していて、武器の破壊力が大きいほどこの数値も大きくなる。武器の強力さだけにつられてその武器を登載したメックを選ぶと、無防備状態の時間の長さに泣かされることになるから気をつけるように。

このRELOAD時間をウェポンディスプレイで武器使用の割り当てをする時の参考にすれば、無防備時間をほとんど作らないことも可能になるので工夫してみて欲しい。

MAX RANGEは武器の最大射程距離を表している。相手との距離は武器の照準を合わせると画面に表示されるので、距離の合った武器を使うようにしないとムダ弾を使って危険な無防備状態を自ら作ることになるので注意されたし。

あと、各メックの武装を見る場合にも射程距離に注目しておこう。どのメックもひととおり、すべての距離に対応した武装を持っているが、吟味すると「短距離重視」とか「長距離に強い」などの特徴がメックごとにあるはず。それを見極めて自分のファイトスタイルに合うようなメックを選ぼう。

表の中にはもうひとつ気になる言葉として、HEATがあるが、これはその武器を1回使うたびに、どれだけの熱を発するかということだ。これは次のページに書いてある「ヒート設定」に関係するもので、ゲームにこの設定を組み込まない限りは関係ないので気にしなくてもいい。

武器の名称	略号	MAX RANGE	DAMAGE	RELOAD	HEAT
MACHINE GUN マシンガン	MG	400m	1	0	0.1
SMALL LASER 小型レーザー	SL	300m	3	1	1.1
MEDIUM LASER 中型レーザー	ML	600m	5	4	3.3
LARGE LASER 大型レーザー	LL	900m	8	6	8.8
PARTICLE PROJECTION CANNON 粒子発射砲	PPC	1000m	10	8	11
SHORT RANGE MISSILES (2Pack) 短距離ミサイル(2パック)	SRM(2)	600m	8	2	0.2
SHORT RANGE MISSILES (6Pack) 短距離ミサイル(6パック)	SRM(6)	600m	24	4	4.4
AUTO FIRE CANNON 25mm 25mm自動発射砲	AFC25mm	1200m	10	4	1.1
AUTO FIRE CANNON 50mm 50mm自動発射砲	AFC50mm	900m	20	6	3.3
AUTO FIRE CANNON 100mm 100mm自動発射砲	AFC100mm	900m	35	10	7.7
LONG RANGE MISSILES (10Pack) 遠距離ミサイル(10パック)	LRM(10)	6000m	20	5	4.4
LONG RANGE MISSILES (15Pack) 遠距離ミサイル(15パック)	LRM(15)	6000m	30	7.5	5.5
LONG RANGE MISSILES (20Pack) 遠距離ミサイル(20パック)	LRM(20)	6000m	40	10	6.6

略号……武器表示はすべて上記の略号で表示される
MAX RANGE……武器の最大射程距離
DAMAGE……相手に与えるダメージポイント
RELOAD……武器発射後のチャージ時間
HEAT……ヒート設定時に上昇するヒートポイント

ANOTHER DATA FILE

BATTLETECH

爆風によるダメージ

『バトルテック』のシステムは、わりと速いペースで細かなバージョンアップを続けているが、今年に入ってからのバージョンでつけ加えられたのが「爆風によるダメージ」だ。

以前のバージョンだと、ほとんどぶつかりあうぐらいの距離でミサイルやらレーザーを撃っても、相手にだけダメージを与えることができたのだが、これは今ひとつリアルさに欠けるものだった。しかし、現在のバージョンになってからは相手との距離が近ければ近いほど、攻撃をしかけたさいに自分もそれ相応のダメージを食らうようになった。

詳しい数値は下の表を見てもらえばわかるが至近距離だと、相手を倒して得られるポイント以上に爆風のダメージによる失点のほうが大きいのである。

このルールによって、『バトルテック』は力押しが通用しなくなり、よりいっそうリアルさを増したのだ。

距離別爆風ポイント例

相手との間隔を下記の通りに取り、自メックが静止している状態で相手メックを1Killするまでに受ける爆風ポイント（減点される点）です。

10m	15m	20m	30m	40m	50m	自メック	相手メック	備考
515	293	189	70	39	30	T6	T6	全弾一斉射
—	—	—	75	—	—	T6	T6	全弾一斉射
429	247	156	70	—	—	T5	L2	LASERのみ
396	330	165	70	—	—	T5	T6	LASERのみ
363	—	143	75	—	—	T5	MP	LASERのみ
495	238	130	60	—	—	T5	V4	LASERのみ
429	294	120	75	—	—	T5	T6	LASERのみ相手メックは弾切れ状態

T6＝Thor,V6、T5＝Thor,V5、L2＝Loki,V2、MP＝Madcat,Prime、V4＝Vulture,V4

爆風による減ポイント例

10m

獲得pt		減点pt
145	○○○	429
215	○○○	495
205	○○○	363
240	○○○	429
240	○○○	396
258	○○○	515

15m

獲得pt		減点pt
161	○○○	247
239	○○○	330
216	○○○	238
237	○○○	294
256	○○○	293

20m

獲得pt		減点pt
145	○○○	156
180	○○○	165
225	○○○	143
215	○○○	130
275	○○○	120
258	○○○	189

30m

獲得pt		減点pt
150	○○○	70
225	○○○	60
225	○○○	75
200	○○○	75
260	○○○	70
198	○○○	75
246	○○○	70

※ ［網掛け部分］は、LASERのみでのものです。

最低でも15m以上間隔をあけないと、いくら敵メックを破壊しても得点は減点されてしまいます。

ヒート設定

ゲーム開始時に設定できるさまざまな条件設定のなかでも、最高の難易度を誇るのがこの「ヒート設定」だ。そのむずかしさゆえによほどの熟練者でなければゲームにならないとさえいわれているのである。

この設定は『バトルテック』をより現実に近づけるためのもので、激しい運動や武器使用によってメックの機体温度が上昇し、メカニックにさまざまな影響を及ぼしていくのだ。

コクピット左下のヒートゲージが50%を越えるとエンジン停止やレーダー使用不能、80%を越えると機体の一部が燃え出し、その部分を強制的に切り離さなくてはならなくなる（切り離すには点滅しているウェポンディスプレイのボタンを3つ同時に押せばいい）。こうした事態を防ぐにはウェポンディスプレイ下の液晶パネルに表示される非常コードを、すぐそばのテンキーパッドで制限時間内に入力すればいい。

Mission 8 バトルテックワールドに参加せよ！

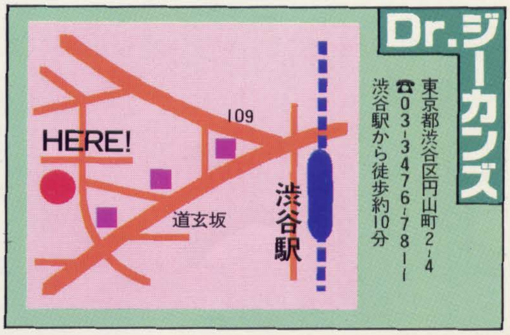
さあ・バトルテックセンターへ走れ！

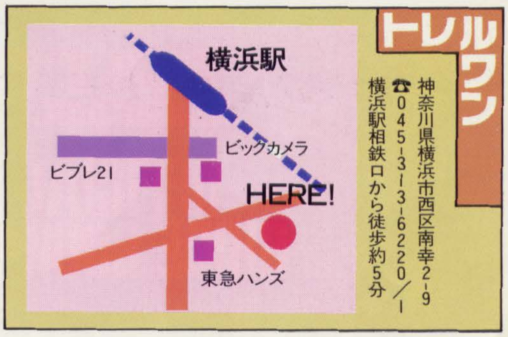
この本を読んで、少しでも早く『バトルテック』を体験してメック戦士の仲間入りがしたいと思った人は、右の地図を見て渋谷の「Dr.ジーカンズ」か、横浜の「トレルワン」へ行こう！

渋谷のバトルテックセンターは、システム2.5を採用した新バージョンのメックを16台に増設して6月に新オープンしたばかりだ。

どちらもかなり盛況で、休日などはかなり待たなければいけないこともあるが、『バトルテック』はゲームの予約をしたさいに「○時○分の回」だと教えてくれるので、行列をつくって待つなんてことはしなくてもいい。どちらのセンターも同じビル内にゲームセンターなどのアミューズメント施設がそろっているから、自分の番がくるまで遊んでいられるのだ（注意：渋谷と横浜ではプレイヤーデータがちがうので店ごとにメンバー登録が必要になる）。

遠くて行けないという人もご安心を。秋以降からついに待望の『バトルテック』全国展開が始まるのだ。情報が入りしだい、『電撃王』の誌上でお知らせするので、楽しみに待っていて欲しい。





BATTLE TECH プレゼント&アンケート PRESENT ENQUÊTE

さて、ここでバトルテックセンターの帽子20個、上記の渋谷Dr.ジーカンズで使える『バトルテック』のフリーチケット50枚、そしてパソコンゲーム『バトルテック』98版（ビクターエンタテイメント）3本の、各グッズがもらえるプレゼントのお知らせだ。アンケートの答えと、住所、氏名、年齢、職業をハガキに明記の上、下記のあて先に送ろう。アンケート項目は以下の4つ。

①『バトルテック』を知っていましたか？

②『バトルテック』で遊んだことがありますか？

③普段、どのような雑誌を読んでいますか？

④1カ月に、ゲームセンターで使うお金はいくらですか？

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
メディアワークス 電撃王編集部
『バトルテック』プレゼント係まで。





ついに全国展開がスタートし、10月には大きく進化した「バージョン3」が日本上陸するという『バトルテック』。

アメリカからの誕生のニュースだけでゲーム好き人間の心をくすぐり続け、日本に上陸したあとはたった2店舗しかないにもかかわらず熱狂的なファンをつかみ、さらには全国のファンを引き寄せ続けてきたあのパワーは、これからもファンの熱気を吸いながらググン膨らんでいくにちがいない。

全国展開を機に、なんと全国大会の企画も進んでいるという『バトルテック』。熱き戦いの輪はとどまるところを知らずに広がっていくにちがいないのだ！



◀日本全国のいたるところにメック戦士があふれかえる日も近いぞ！

BATTLETECH CENTER

OFFICIAL GUIDE BOOK



バトルテック オフィシャル ガイドブック

電撃王 8月号付録 ①

監修・公認／株式会社ザップ

●発行人／佐藤辰男
●編集人／久木敏行
●発行所／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
●発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9